CRIATURAS E RAÇAS PARA GURPS FANTASY

Centauros (65 pontos):
Parte superior do corpo: ST+3, não acrescenta para salto.
Parte inferior do corpo: ST 26 (sempre); Não pode Manipular, A ST do salto é dessa parte assim como a fadiga (não mágica).
Comum: IQ-1, HT+2, Prontidão +1, RD+1, Deslocamento dobrado em terreno plano; Tamanho Inconveniente, Excesso de Confiança, Fobia (claustrofobia leve), Teimosia.
Adestramento de Animais= IQ; Salto= DX; Corrida= HT; Sobrevivência (Planície)= IQ
Modificadores Reação: +1 entre as raças silvestres

Onocentauros (equivalentes a meio burro meio homem, 55 pontos):
Parte Superior do corpo: ST+1, não acrescenta para salto.
Parte Inferior do corpo: ST 22 (sempre), Não pode Manipular; a ST do salto é dessa parte assim como a fadiga (não mágica).
Comum: HT+2, Audição Aguçada+2, Prontidão+1, Deslocamento dobrado em terreno plano; Fobia (claustrofobia leve); Estigma Social-1, Aparência desagradável-1.

Anão (40 pontos):
ST+2, RD+1, Longevidade, Fadiga Extra+2, Difícil de Matar+1, Carga Leve 2,5xST, Média 5xST, Pesada 10xST, Muito Pesada 15xST.
Cobiça, Avareza, Deslocamento Reduzido-1, Intolerância a orcs, Nunca faz a barba, Não confia em elfos e góblins.
Machado/Maça= DX+1, Comércio= IQ, +3 em perícias artesanais.
Modificadores Reação: Goblins-1, Elfos-2, Orcs-3, Gnomos+1, contra dragões sempre é fraca.

Gnomos (25 pontos):
RD+1, Longevidade, Fadiga Extra+1, Difícil de Matar+1, Carga Leve 2,5xST, Média 5xST, Pesada 10xST, Muito Pesada 15xST.
Deslocamento Reduzido-1, Não gosta de viver em cavernas, nunca esquece um favor ou um injúria, sua barba é bem rala e bem tratada.
+4 nas perícias artesanais que não envolvam metal ou engenharia.
Modificadores Reação: Elfos e Anões +1, Orcs -3.

Fadas (20 pontos):
ST-5, DX+3
Audição Aguçada+2, Visão Aguçada+3, Bonita, Vôo com asas, Visão Noturna, DP+1
Código de Honra (Educação e Classe), Fragilidade (as armas causam o dobro do dano); Impulsividade,
Tamanho Inconveniente (calcule sua altura normalmente com base em sua ST normal antes do redutor racial, essa é a altura em cm), Pontos de Vida reduzidos -4.
Vôo= DX+1, Savoir-Faire= IQ, Stealth= DX, obs.: um Gládio causa dano equivalente a

uma faca.
Modificadores Reação: +2 Elfos, +1 outras criaturas silvestres.

Elfos (40 pontos):
ST-1, DX+1, IQ+1
Atraente, Reflexos em Combate, Aptidão Mágica +1, Habilidade Musical +2, Unaging
Código de Honra (portar-se com classe), Senso do Dever (com a Natureza).
Savoir-Faire +2, Bard +2
Modificadores Reação: +2 Gnomos e Raças Silvestres. Melfolk e Águias Gigantes +1.
Anões -1 e Orcs -2.

Meios-Elfos (30 pontos):
IQ +1
Longevidade, Aptidão Mágica +1

Elfos Negros (30/ 25 pontos)
ST -1, DX +1, IQ +1
Atraente, Reflexos em Combate, Aptidão Mágica +1, Habilidade Musical +2, Unaging
Código de Honra, Senso do Dever, Intolerância (-10) ou Estigma Social a todas as raças (-15).
Savoir-Faire +2, Bard +2.

Faunos (25 pontos):
ST -2, DX +3, HT +1
Prontidão +2, Empatia com animais, Habilidade Musical +2
Luxúria, Reputação -1 (escroto)
Sex-Apeal = HT, Scrounging = IQ
Modificadores de Reação: +2 para Elfos e Centauros, e +1 para outras raças silvestres,
-1 para Anões e para humanos que transpasse seu território.

Carniçal (-20 pontos):
St +2, IQ -2
Prontidão +2, Imune a veneno, Visão Noturna, Silêncio x1, Double-Jointed (5)
Dependência (Cérebro Fresco, não mais que uma semana), Hábito Detestável,
Reputação -4, Senso do Dever,
Feio
Camuflagem= IQ +1, Scrounging= IQ, Stealth= DX.
Modificadores Reação: -4 geral, exceto Goblins.

Leprechauns (5 pontos):
Altura iqual a do ST sem modificadores, depois dobre e terá a altura em cm, o peso é o da ST.
ST -4, DX +2
Visão Aguçada +1, Longevidade, Sorte (nív. 1), Aptidão Mágica +1, Habilidade Musical +1, Visão Noturna
Tamanho Inconveniente, Pontos de Vida reduzidos -2, Avareza.
Trabalho em Couro= IQ +1
Modificadores Reação: + as raças silvestres, a Halflings, Anões e Gnomos. -2 para

outras raças grandes, recebe um bônus de +1 ou +2 se ofertar dinheiro.

Melfolk ou Sereias e Tritões (40 pontos):
Guelras, Suporta alta e baixa pressão, Visão Sonar, Deslocamento dobrado na água
Dependência

Ogro (75 pontos):
ST +10, DX -2, IQ -3, HT +4
Oufato/Paladar Aguçado +1, RD +3, Resistência a Magia +2, Visão Noturna, DP +1, Hipoalgia
Aparência Hedionda, Tamanho Inconveniente, Habito Detestável, Uneducated
Briga= DX.

Meio-Ogro (45 pontos):
ST +6, DX -1, IQ -3, HT +2
Oufato/Paladar Aguçado +1, Prontidão +1, RD +2, Pontos de Vida Extra +2, Hipoalgia, Resistência a Magia +1, Visão Noturna
Intolerância, Hábito Detestável, Feio, Uneducated.

Homem das Cavernas (35 pontos):
DX +1, HT +2
Prontidão +2, Empatia com Animais, Noção do Perigo, RD +2, DP +1, Silêncio x1, Mimicry
Código de Honra (proteger a selva), Pacifismo: Auto Defesa, Primitivismo (nív. Tecnológico 0), Timidez, Voto (não usar tecnologia), Pobreza, Veracidade.
Camuflagem= IQ, Stealth= DX, Sobrevivência (selva)= IQ +2

Povo Alado (50 pontos):
ST+1, DX +2
Visão Aguçada +3, Vôo com Asas, Fragilidade (dano dobrado nas asas)
Boleadeira= DX, Vôo= DX +1